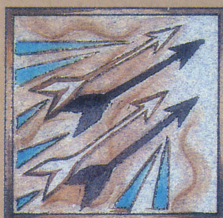
Dungeon
Master
階段を降りる前に
必ず読む本

時は金なり

ダンジョン・マスターは非常に忙しいゲームである。だが、忙しいのは悪いことではない。忙しければ忙しいほどリアルさが楽しめるのだ。

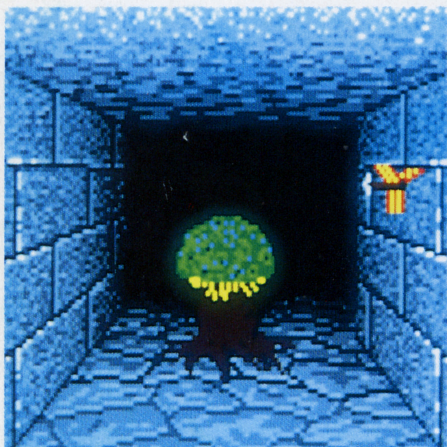
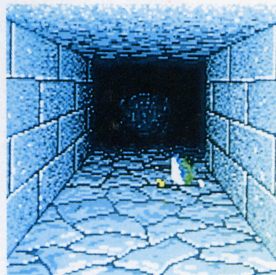
ダンジョン・マスターとはどんなゲームなのか。この疑問に対する答えは、いろいろ用意することができる。もちろん、ダンジョン・マスターが非常に多くの要素を完備したゲームであるからだ。大げさな言い方だと思われるかもしないが、ダンジョン・マスターのシステムに追加できる要素で、パソコン上で実現できそうなものはほとんど残されていない。しかも、それぞれの要素が目標に向かって徹底的に追い込まれている。パソコンゲーム史上類をみないゲームなのだ。

このような認識のもとに、ダンジョン・マスターの持っている要素を、ひとつずつ洗いだしていってみようと思う。かなり細かい話も出てくると思うが、それ以外にダンジョン・マスターの本質を明らかにする方法はないだろう。この付録には、徹底解剖の要素だけでなく、ダンジョン・マスターの本質を探る、特集に近い要素も含まれている。一部の表を除けば、ゲームをまったくやっていなくても読めるようにしたつもりだから、最後までつきあってほしい。では、最初の要素であるアクション性から追求していこう。

ダンジョン・マスターは、一面において、ダンジョンの中でのモンスターとの戦いを題材にしたアクションゲームである。〝アクションRPG〞と呼んでもよいかもしれないが、世間でいうアクションRPGとは異なったユニークなシステムが使われている。

この世界では、キャラクターたちに剣を振らせ、魔法を唱えさせるためには、プレイヤーが速く正しいマウスさばきをしてやらなければいけない。そうやってプレイヤーがキャラクターに指示している間にも、敵は遠慮会釈なく攻撃を続け、ダメージは増えていく。魔法の呪文に手間取っているうちに、キャラクターの誰かが、もう一撃くらって死んでしまうかもしれない。敵を目の前にしたキャラクターたちに、手遅れにならないうちに次の行動を教えてやらなくてはいけないのだ。プレイヤーがダンジョンの中で流れているのと、まったく同じ時間に身を置いて戦うわけだ。

キャラクターが剣を持って戦い、プレイヤーがマウスを持って戦うという差はあるにしても、キャラクターとプレイヤーが一緒に戦っていることは間違いない。そういった意味で、ダンジョン・マスターはアクションゲームなのだ。

しかし、ただ単に忙しいだけのゲームではない。プレイヤーによるひとつひとつの操作が、ダイレクトなのだ。戦闘中に、だれかの傷を治したければ、ポーションを飲ませなくてはいけない。そのためにまず、誰かの背中のバックパックからポーションを取り出す。まずポーションを持っているはずのキャラクターを選んで画面全体に表示させる。さらに手のかたちをしたカーソルを動かして、バックパックの中のポーションをつかみ、別のキャラクターの口もとまで持っていって飲ませる。どのキャラクターが、どこにどんなものをしまっているか、ちゃんと覚えていなければ、探しあぐねるうちに、ずいぶん時間がかかってしまう。逆

⬅⬇投げた矢はゆっくりと飛ぶ。非常にスピードの速いモンスターの場合、矢が当たるより前に逃げてしまうこともある。うまくタイミングを計らないと、当たってくれない。ダンジョン全体に、統一された時間が流れているのだ。

INDEX

アクション編 …… 2
RPG編 …… 4
LEVEL1マップ …… 4
キャラクター紹介 …… 5
魔法一覧 …… 8
シミュレーション編 …… 10
攻撃オプション表 …… 10
武器防具リスト …… 11
食べ物と水とロード …… 12
モンスターとリスト …… 13
パズル編 …… 14
LEVEL2マップ …… 15
対談 …… 16
インタビュー …… 18
機種別データ …… 19

ヘルス、スタミナ、マナ
キャラクターのヒットポイントにあたるヘルスや、スタミナ、魔法を使うときに消費するマジックポイントのようなマナは、キャラクターごとにグラフで表示されている。敵を目の前にしているときは、常時ここをチェックしていないといけない。

骨
ぼーっとしていたせいで、あるいはポーションのストックがなくなったせいで、キャラクターが死んでしまうと、手が表示されていた場所には、骸骨が表示される。こうなると死体を拾って帰って、ダンジョンの所々にある祭壇で復活させるしかない。

トーチ
ダンジョンは真っ暗なので自分の持っている明かりだけが頼りだ。トーチか魔法かを使わないかぎり、ダンジョンは真っ暗。目の前にいるモンスターもわからなくなる。また、消えかかったトーチでは、薄明かりになって細かいものはわからない。

フォーメーション
どのキャラクターを前に出すか、ここでキャラクターのシンボルを入れ替えるだけで変えられる。死にそうになった戦士を敵から守るのにも便利。敵が右から攻撃してきた場合は、右側のキャラクターのシンボルがそちらを向いて応戦する。

両手
両手に剣や盾、あるいは弓と矢をもって戦う。ここに持っているものが右側の武器オプションに影響を与える。この持ち物を入れ替えたり使ったりするのはマウスでクリックするだけ。ほかの持ち物の場合よりはるかに速い。

魔法
上の欄にならんだシンボルを選んでいくと、魔法がかけられる。ひとつ選ぶたびに、下の欄にそのシンボルが現われ、マナが消費され、下の欄に次のシンボル群が現われる。呪文を唱え終えたら、下の欄をクリック。

壁
壁の明かるさは照明の強さによって変わる。暗くしていると、壁の細かい傷や、奇妙なくぼみなどを見逃してしまいがち。モンスターに会わないよう急いで進みながら、秘密のボタンを発見すべく、すべての壁を注意深く見ることが必要だ。

武器
武器をクリックすると、その武器をどう使いたいかというメニューが現われる。剣や、弓矢、魔法の杖など、持つものによって、また使い手のレベルや職業によって、ここに表示されるメニューは違ってくるのだ。

モンスター
モンスターは手をあげたり触手を動かしたり、ハデにアニメーションさせながら、攻撃をかけてくる。なかなか迫力があるが、相手に慣れれば、いつ攻撃を受けるかを見切って、その直後に後ろに下がることもできる。

アイテム
アイテムは普通、床に落ちている。拾いたければ手を伸ばして拾えばよい。簡単なものだ。この場合はLEIFが死んだ直後なので、彼の持っていたもの全部と、彼自身の骨が落ちている。これを全部拾うのは結構面倒。

移動
パーティーを移動させるには、マウスでここをクリックするか、テンキーやカーソルキーなどを押せばよい。前後左右への移動と回転ができる。後退しながら攻撃するときなど、キーボードで移動させられるのは非常に便利。

に、キャラクター本人が手に持っているポーションを飲むのは、非常に簡単。プレイヤーの手間はないに等しい。同じものであっても、どこにあるかによって値打ちがまるで違ってくるのだ。

　しかし、ダンジョンの中を矢が飛ぶのに、物理法則にしたがって時間がかかるのとまったく同じように、キャラクターがポーションを飲み下すのにはそれなりの時間がかかるのだが、そこでかかるのはキャラクターの時間であって、プレイヤーの時間ではない。キャラクターの時間ということばがでてきたが、剣で切りつけるなど、プレイヤーにとってみれば一瞬のコマンドであっても、キャラクターが実際に攻撃するにはそれなりに行動の時間がかかる。さらに魔法や複雑な剣の技になると、かかる時間はもっと増える。当然のことながら、プレイヤーがなんといおうと、その間キャラクターたちは、ほかのことができない。つまり、キャラクターたちはプレイヤーに指示されたことをやり終えてヒマにならないと、次の指示を求めてこないのだ。

　ということで、プレイヤーはつぎつぎに指示を求めてくるキャラクターに、的確な指示をなるべく早くあたえるべく、てんてこまいすることになる。この大騒ぎが、ダンジョン・マスターのアクションである。パーティー全員の健康状態と、弓矢の残り、魔法の余力、敵のようすといったところを考えて、判断し、キャラクターたちに行動を取らせなくてはいけない。ものすごい速度でいろいろなことが起きる戦いに追われるうちに、プレイヤーの時間と、キャラクターの時間、そしてダンジョンの時間が一致していく。プレイヤーのまわりでも、ダンジョンに流れているのとまったく同じ時間が流れ始めるのだ。

　時間が同期してしまえば、プレイヤーはもうダンジョンに取り込まれている。ディスプレイの中から雲のようにダンジョンがしみだしてきて、このユニークなゲームの世界が広がり始めるのだ。

ダンジョンは闇が支配する

一番弱い魔法のトーチをひとつずつかけていくと、ダンジョンが少しずつ明かるくなっていく。魔法やトーチの消耗は激しいが、可能なかぎり明かるくしておいたほうがいい。

24人の中の4人

キャラクター選びは、非常に重要である。目先のことばかり考えて選んではいけない。ダンジョンのはるか奥深くで、後悔しないよう慎重に。

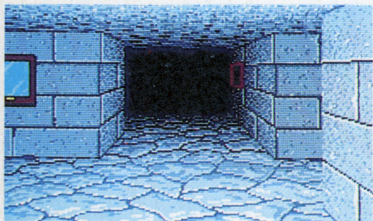
ダンジョン・マスターはRPGなので、人選は大切である。パーティーに加えられるキャラクターは、わずか4人。これだけの頭数で呪文も戦闘もこなさなくてはならないのだから、大変きつい。

キャラクターの職業は、戦士、僧侶、魔法使いに忍者の4通り。ちなみに、忍者は盗賊の技能を持つと同時に、手裏剣や投げ矢など、精密さが要求される武器の使い手である。しかし、職業の数とパーティーの人数が一致しているからといって、各職業からそれぞれ1人選べばいいというものではない。キャラクターはいくつかの職業を、並行させて究めることができ、またそうしなければ生き延びられない。

つまり、4人とも、ありとあらゆることがこなせる、万能型のキャラクターであることが必要なのだ。戦士も目の前に敵がいないときは魔法を使って周囲を明かるくするぐらいしなければいけない。魔法使いも、呪文を使うほどでもない敵相手との戦闘中は、矢を射たり忙しく活躍しなければならない。もちろん、傷をなおすのなどは、たとえ戦士であっても戦闘中以外自力でなんとかすべきことである。本職の僧侶は、戦闘中に消費した魔法の薬のストックを埋めるのに、いつも忙しいのだ。

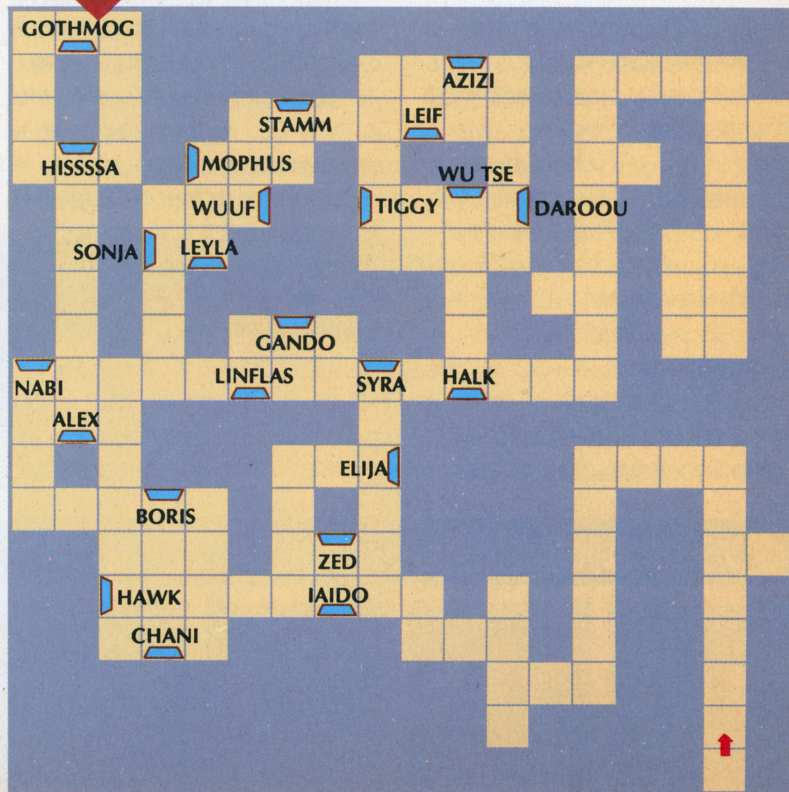
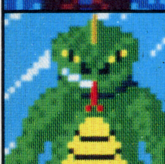
しかし、初めからそんなに万能のキャラクターがいるわけではない。プレイヤーが、自分で鍛えてやらなくてはいけない。魔法をかけるごとにその系統の魔法の経験が得られ、前面に出て戦えば戦士としての経験が得られるのだ。マナに余裕があるときは、たとえ不必要であっても魔法をかけて経験を積んだほうがよいくらい、この経験というのは重要である。攻撃の命中率、魔法の成功率、マナの最大値など、すべてが経験によって変わってくるのだ。

自分だけのキャラクターを作るための素材が、次のページからの表にまとめた24人である。一応職業別に並べてあるが、重要なのは職業のレベルではない。そんなものはいずれ育つ。それよりも、その人が本来持っている能力、中でも魔法の素養が重要だ。いくら鍛えればいいからといっても、魔法をかけるのに必要なマナが初めからない人の魔力は鍛えられない。また、ヘルスがない人が、前列で戦うわけにはいかない。だから戦闘を中心にするキャラクター2人と、魔法を中心にするキャラクター2系統1人ずつ、素養を考えて選びたい。ということで、パーティーを作ってみてほしい。最初からやり直さないかぎり、メンバーを入れ替えることはできないので慎重にね。

⬇ダンジョンにかかっている肖像画に触れるだけで、そのキャラクターを復活させられるのだ。

⬇復活のさせ方には"復活"と"転生"とがある。転生させるとレベルは0になるが、能力は増える。

⬇キャラクターのレベルはギルドでの地位を表わす単語で書かれる。辞書などで調べてみよう。

LEVEL 1

⬇1階には敵はひとつもでない。キャラクターと若干の食料、タイマツを取ればよいだけだ。しかし、その間にも魔力は鍛えられる。時間は貴重なのだ。

キャラクター全リスト

24人のキャラクターを、本業、副業の順に並べた。
バランスのいいパーティー作りをめざしてほしい。

戦士

パーティーの存在の基盤であり、防御を最後まで担当することになる。パーティー全員、ある程度のレベルにはしたい。

名前／レベル	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	強さ	敏捷	賢さ	活力	対魔力	対火力	持ち物
ハルク HALK 野蛮人 The Barbarian 4 —	90	75	0	54	55	43	30	46	38	48	棍棒 つの兜 革腰布 革サンダル
戦士としては強さもあり、相当な実力のバーサーカー。だがマナがまったくないので、魔法の習得は非常に難しい。それでもあえて起用するほどの特徴はない。											
ソニヤ SONJA 女悪魔 She Devil 4 —	65	70	2	54	54	45	39	49	40	40	つるぎ 首飾り ホルター 長衣と革のサンダル
HALKと同レベルの強さを持っているうえに、初めから剣を持っているので、戦士として申し分ない。マナはわずかにあるものの、魔法は覚えるにはまだまだ不足。											
スタム STAMM ナイフ使い Bladecaster 4 —	75	80	0	52	52	43	35	50	35	55	斧 革のズボン チュニック スエードのブーツ
HALKより文化的な生活を送っているようではあるものの、マナはまったくない。どうせ魔法が使えないのなら、野蛮人のほうがましかもしれない。											
ヒッサー HISSSSA マカンのトカゲ Lizar of Makan 3 忍者 1	80	61	5	57	58	48	35	35	43	55	なし
ドラゴンのようにも見えるがトカゲである。物を投げるのも得意だし、マナもある。また戦士としても最強。人間にこだわらない人には、強くおすすめ。											
イアイドー IAIDO ルイト・チブリ Ruito Chiburi 3 僧侶 1	48	65	11	45	43	55	40	35	45	50	侍の刀 武道ズボン 武道着
自分の傷くらい自分で癒せる侍。本職の僧侶が頼りにできないパーティーにはいいかも。ただし、矢面に立つべきキャラクターにしては、ヘルスが少なすぎる。											
リーフ LEIF 勇者 The Valiant 3 僧侶 1	75	70	7	47	46	40	39	50	45	45	革のチョッキ 革のズボンとブーツ
IAIDOよりも純粋な戦士に近いキャラクター。ヘルスもトップレベルだし、安心して戦いに参加させられる。組み合わせによっては無難な選択だろう。											
ウーフ WUUF バイカ The Bika 3 僧侶 1	40	50	30	37	33	57	45	40	35	40	フラスコ 革のチョッキ
犬のようだが、狼のたぐいらしい。戦士としてより、マナが最大級のキャラクターとして活躍するだろう。後列において矢を射させれば、忍者として活躍する。											
ダルー DAROOU 3 魔術 2	100	65	6	50	50	30	35	45	30	45	なし
正体不明の存在。ヘルスが最大なのは有意義。死なずに戦っていれば、かならずいつかは勝てるのだ。持久戦のほか、攻撃的な魔法を修得して攻めるのもよい。											
リンフラス LINFLAS 3 魔術 1	65	50	12	49	45	45	47	35	50	35	弓 ダブレット 緑色ズボンとブーツ
弓を持っているので、矢さえ手に入れれば、序盤では非常に強力な存在にる。その後の育てかた、接近戦に持ち込まれたときにどうするかなどが難しいところ。											

忍者

重要な技能のわりに、魔術や僧侶の片手間でもレベルを上げやすい。投げるものを持っているときにはとにかく投げる。

名前／レベル	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	強さ	敏捷	賢さ	活力	対魔力	対火力	持ち物
LEYLA（レイラ） 影の探求者 Shadowseek 4 －	48	60	3	42	40	53	45	47	45	35	ロープ 絹のシャツ 革のズボンとブーツ
	ただの忍者。ロープを持っているのが珍しいところ。専業の戦士さえ許されないくらい無駄なのに、専業の忍者の存在など許されるわけはない。										
AZIZI（アジジ） Johari（ヨハーリ） 3 戦士 1	61	77	7	48	47	48	42	45	30	35	短剣×２ 革の盾 ホルター 革腰布
	戦士としても活躍しそうだし、マナも少しはある。前列に置くのなら、それなりの成長をみせてくれるだろう。魔法への耐久力が低いのは問題。										
ALEX（アレックス） Ander（アンデル） 3 僧侶 1	50	57	13	46	44	55	45	40	35	40	投石器 革のチョッキ 革のズボン スエード・ブーツ
	魔法使いとしても十分活躍できるキャラクターだ。石は後でたくさん手に入るので、投石器をいかすこともできる。うまく育てれば、それなりのことはある。										
GANDO（ガンドゥ） 早足 Thurfoot 3 魔術 1	39	63	26	42	39	45	47	33	48	33	毒の投げ矢×２ 青色ズボン 革のチョッキとブーツ
	ALEXよりさらに魔法よりのキャラクター。マナのレベルも非常に高い。ヘルスが少ないという難点はあるが、後列に置くのならさほど問題はあるまい。										

僧侶

パーティーの体力回復には絶対必要。暇さえあればポーションを製造していることになる。忍者と両方やるのがいい。

名前／レベル	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	強さ	敏捷	賢さ	活力	対魔力	対火力	持ち物
MOPHUS（モウファス） 医者 The Healer 4 －	55	55	19	44	42	35	40	48	40	45	パンと林檎とチーズ ガウン 革のサンダル
	純粋な僧侶。そのわりにマナが少ない。マナを増やすのは、レベルを上げるより難しいので、避けておいたほうが無難かもしれない。										
ELIJA（イライジャ） ヤイトピヤの獅子 Lion of Yaitopya 3 戦士 1	60	58	22	44	42	40	42	36	53	40	魔法の箱 ガウン サンダル
	戦闘能力もあるし、マナも多いほうだ。選んでそれほど間違いがないところ。魔法の箱の効果も、頼りがいがある。総合的にみて悪くない選択。										
HAWK（ホーク） 大胆不敵 The Fearless 3 戦士 1	70	85	10	46	45	35	38	55	35	35	矢×２ スエードのブーツ 革のチョッキとブーツ
	ヘルスもあるし矢も持っている。攻撃にも参加してくれそうなキャラクターだ。なんとなく頼りにならなそうな外見だが、悪いキャラクターではない。										
NABI（ナビ） 予言者 The Prophet 3 魔術 1	55	65	13	43	41	36	45	45	55	55	杖 チュニック 青色ズボン 革のサンダル
	対照的に、頼りがいがありそうなのがNABI。データを見ずに選んでしまうこともあった。しかし、見掛け倒しでは決してない。明かりぐらいは付けられるしね。										

万能

万能のキャラクターというのは、要するにただの人。何をやらせても、あまりあてにならないのだ。

名前／レベル	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	強さ	敏捷	賢さ	活力	対魔力	対火力	持ち物
ZED（ゼド） バンビルの公爵 Duke of Banville 1	60	60	10	42	40	40	40	50	40	40	たいまつ 青色ズボン 胴着 金属のブーツ
	だから、ただの人だってば。いかにも平均的だといわんばかりに付けられた能力の値が怪しいのである。〝万能〟は他のキャラクターを教育してめざそう。										

魔術師

大量の敵を一撃で打ち倒す力をもつ魔法使い。どれだけのマナを持っているかが、パーティー全体の運命を変える。

名前／レベル	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	強さ	敏捷	賢さ	活力	対魔力	対火力	持ち物
GOTHMOG (コスモグ) 4 ―	60	55	18	42	40	43	48	34	50	59	暗黒のマント
	名前から見当がつくとおり魔法使いだが、別に邪悪な存在ではない。マナはそれほど多くはないが、その気になれば育てきれる。MOPHUSと似たような位置にいる。										
CHANI (チャニ) 3 戦士 1	47	67	17	40	37	47	57	37	47	37	ムーン・ストーン 絹のシャツ 長衣 革サンダル
	もとのマナは非常に少ないが、ムーン・ストーンでブーストされているので、魔法を使う分には不自由しない。この人も、確かどこかで聞いたような名前だね。										
BORIS (ボリス) バルダーの魔術師 Wizard of Balder 3 忍者 1	35	65	28	38	35	45	55	40	45	40	兎の足 チュニック 革のズボンとブーツ
	妙に背が小さくみえるが、多分子供ではないのであろう。バランスの取れた、いかにも魔法使いらしいキャラクターである。なお、兎のしっぽは幸運のお守り。										
TIGGY (ティギー) タマル Tamal 3 忍者 1	25	45	35	35	30	45	50	35	59	40	小型杖 上着 長衣 革のサンダル
	キャラクター中最大のマナを持つ。初めからかなり強力な呪文でも試してみられるから、当然魔力の成長が速い。ヘルスが少ないのはやむをえないところかな。										
WU TSE (ウー・ツェ) 天の息子 Son of Heaven 3 忍者 1	45	47	20	41	38	35	53	45	47	40	手裏剣×3 陣中着 絹のシャツ 革のサンダル
	手裏剣を持っていて、最初から忍者として後列から戦闘に参加できる。攻撃用の呪文を自由に使えるようになるまで、忍者として戦うのもいいことだ。										
SYRA (シラ) 大自然の子 Child of Nature 3 僧侶 1	53	72	15	41	38	35	43	45	42	40	林檎 ダブレット 陣中着
	マナが低いのに僧侶と魔法使いを両方やろうというのは無謀である。マナがなければ、いかなる魔法もないのだ。この人も気をつけて鍛えなくてはいけない。										

おすすめパーティー

いくら強力なキャラクターが４人集まっても、パーティー全体としてのバランスがとれていなければ意味がない。バランス重視のパーティーと、趣味に走ったパーティーの例を見てみよう。

オーソドックスな組み合わせ

LEIF
HAWK
WU TSE
NABI

すべての能力が平均した、バランスの良く取れたパーティーである。戦士による防御力も十分で、浅いレベルでは苦労せずに進める。しかし、自分のパーティーだけの特徴を出していこうとすると、元があまりにオーソドックスなだけに苦労するかもしれない。どんなパーティーにしろ、戦い方は自分で探さなくてはいけないのだ。

人間以外による組み合わせ

HISSSSA
DAROOU
WUUF
GOTHMOG

人間らしい外見のメンバーが１人もいない、変わったパーティーである。さすがにこういうのを選ぶプレイヤーがいるのはメーカーにもわかっていると見えて、そこそこバランスは取れている。僧侶の力だけが足りなめなのだが、それも、こういうのを選ぶ技に溺れたプレイヤーには、ふさわしいことなのかもしれない。

戦士に頼らない組み合わせ

AZIZI
WUUF
GOTHMOG
MOPHUS

かなり魔力偏重のパーティーである。レベルの高い魔法使いと僧侶の力で、前線にたって戦うべき連中の力不足は補える。先にいくと有利な、上級向けのパーティーではないだろうか。とにかく長い時間戦い続けることはできないので、いろいろなテクニックを使って、早めに戦闘にケリをつけなければいけないのだ。

24のルーン、1548の呪文

極めて美しいシンボル体系と、マナや時間などの必要な要素のシミュレーションを土台にした、力強い魔法のシステムである。心してあたれ。

⬆ファイアーボールが飛んでいくところ。なりはちいさいけれど、効果は強力。マミーぐらいなら、簡単にふっとばしてしまう。ありがたや。

ダンジョン・マスターはファンタジーをベースにしたゲームなので、魔法が使える。ところが、この魔法のシステムが、非常に科学的なのだ。しかもマニュアルをそうとうまじめに読まないと概略もわからないくらい、複雑である。力をあらわすシンボルと、元素をあらわすシンボル、形態をあらわすシンボル、そして闇と光と4つの職業をあらわすシンボルを、この順に組み合わせると魔法がかかる。適当な強さの力のシンボルに、火の元素をあらわす〝FUL〟のシンボルを組み合わせれば、トーチの代わりになる。これにさらに、飛翔という形態をあらわす〝IR〟を組み合わせれば、火の玉が飛ぶ。こうして、最小2つ、最大4つのシンボルを順番に組み合わせ、魔法を使う。

それぞれの系統のシンボルは6種類ずつあるので、1548種類の呪文があることになる。もっとも強さのシンボルは入れ替えても、魔法の強力さが変わるだけなので、魔法の種類としては、258種類あることになる。ただし、これ全部に効果があるわけではない。どの組み合わせが有効で、どういう効果があるのかを調べるのが難しい。プレイヤーも魔法の体系を研究してはじめて呪文が使える。それぞれのシンボルの意味から考えるか、役に立つ呪文の書かれたスクロールを拾って読むかして知識を増やしていくのだ。

もちろんキャラクターのほうも魔法を学ばないと、魔法は使えない。正しい呪文を唱えても経験が足りなければ成功しないのだ。頭の中ではわかっていても手がついていかないという状態だね。これを克服するには、なるべく頻繁に魔法をかけるようにして経験を積むしかない。失敗しても経験は積めるから、安心して失敗していいのだ。

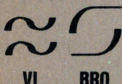
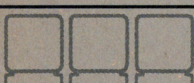
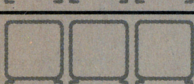
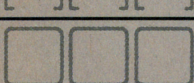
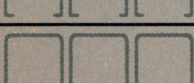
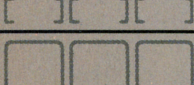
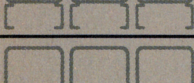
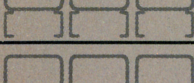
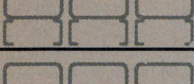
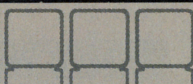
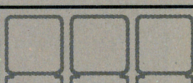
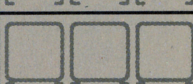
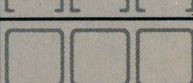
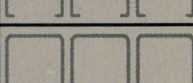
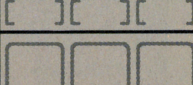
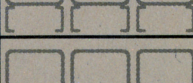
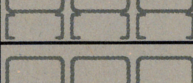
しかし、のべつ失敗しまくるわけにもいかない。ひとつひとつのシンボルを唱えるためには、それぞれに決まった分量のマナが必要なのだ。キャラクターの紹介のところにも書いたとおり、キャラクターごとに持てるマナの最大値が決まっている。これを消費して呪文を唱えるわけだ。使ったマナは最大値までは回復するが、これはキャラクターの特性にもよるが決して速いプロセスではない。寝ないかぎり、そう簡単には回復しないのだ。寝ていても腹が減る以上、無駄に魔法を使っていると、いつか食料問題をまねくことになる。

かといって魔法の練習や実験をやらないわけにもいかない。マナの最大値も使うことによって増えるのだ。魔法に限らず、この世界では現実同様たいていのことは練習すればうまくなる。何事もやってみるしかないのだ。

また、ダンジョン・マスターの戦闘での魔法の必要度は、必須ではないにしろそうとう高い。浅いレベルでは、戦士さえ鍛えておけばたいていの敵と正面からぶつかっても勝てるが、それはあくまで浅いレベルだから。ダンジョンの奥に進むと、魔法の需要は増すばかりである。また、大怪我をしたパーティーのメンバーの治療には、魔法に頼らざるを得ない。しかし、魔法に頼り過ぎて戦士の腕を鈍らせてもいけない。魔法をどれだけ使うべきか、バランスをとるのも難しいのだ。

⬇魔法への期待が大きい分、呪文をかけるのに失敗すると、総撤退に直結してしまうことが多い。困ったものだ。戦士たちも鍛えなくてはね。

MANAの使いみち

シンボルをひとつ使うたびに、強さによってそれ相応のマナを消費する。強さのシンボル自体は、強さにより1から6のマナを消費。

強さ ＼ シンボル	LO 1	UM 2	ON 3	EE 4	PAL 5	MON 6
YA	2	3	4	5	6	7
VI	3	4	6	7	9	10
OH	4	6	8	10	12	14
FUL	5	7	10	12	15	17
DES	6	9	12	15	18	21
ZO	7	10	14	17	21	24
VEN	4	6	8	10	12	14
EW	5	7	10	12	15	17
KATH	6	9	12	15	18	21
IR	7	10	14	17	21	24
BRO	7	10	14	17	21	24
GOR	9	13	18	22	27	31
KU	2	3	4	5	6	7
ROS	2	3	4	5	6	7
DAIN	3	4	6	7	9	10
NETA	4	6	8	10	12	14
RA	6	9	12	15	18	21
SAR	7	10	14	17	21	24

発見ずみの呪文

こんな呪文がすでに発見されている。シンボルの組み合わせは空けてあるので、自力で発見したりスクロールを読んだりして書き入れよう。

PRIEST SPELL

シンボル	説明
YA	スタミナ。大地のシンボルであるYAを使うと、スタミナが増える。この世界の魔法はこのように働くわけだ。マナの消費量は、最低の強さのLOの場合3ポイントにすぎない。
YA BRO	武器からの防護。盾のかわりになる呪文。大地のシンボルが、BROのシンボルによってフラスコの中に閉じ込められたわけだ。マナの消費量はその分増えて、10ポイントになる。
VI	ヘルスを回復させるポーションを作る。大量のストックを持っているつもりでも減るときはあっというま。可能なかぎり高いレベルのポーションをたくさん用意したい。
VI BRO	解毒剤を作る。どんな毒でも最低のレベルの解毒剤で治るので、無理して高いレベルのものを使う必要はない。やられたあとでは作るマナがないことが多い。ストックが必要。
	毒の霧。毒の霧が飛んで、モンスターを包む。霧は時間がたつと消えるが、それより先にモンスターが霧が出てきても、効果はなくなる。ダメージと有効時間は呪文のレベルで変わる。
	強さのポーション。飲んだキャラクターの、強さのポイントが増えるが、時間がたつに連れもとに戻っていく。かなり大量のマナを消費するので、序盤で使うのは難しいところだ。
	敏捷性のポーション。強さのポーションと、ほとんど同じことがいえる。戦闘のときには有効なものの、敏捷性を特別に上げる必要は、あまりないので使い方は難しい。
	賢明さのポーション。マナの回復の速度が速くなるというメリットはある。どうしても必要というときがあるかもしれないが、注ぎ込んだマナのもとがとれないかもしれない。
	活力のポーション。活力が増えると、ヘルスの戻る速度が速くなったりする。だが、よほどのことがないかぎり、直接ヘルスポーションを飲んだほうが得だ。
	対火力のポーション。火力に対する抵抗力が増す。それだけ死ぬ可能性がへる、といった場合もあるので、使うべきタイミングはあるのではないだろうか。
	闇。ダンジョンが暗くなる。光の呪文の逆である。極めて難しい呪文のひとつ。難しいということは、なくてもすんでしまうということだ。あえて探求するほどのことはない。
	毒のポーション。フラスコに毒薬ができる。投げれば武器になるが、フラスコはなくなる。たしかに強力ではあるが、フラスコの貴重さを考えると、使いにくいかもしれない。
	マナのポーション。飲むとマナが回復するポーション。もちろん、いざというときに使うものだから、つぎこんだマナほどには回復しない。フラスコに詰めるとロスが生じるのだ。

WIZARD SPELL

シンボル	説明
FUL	魔法のトーチ。本物のトーチほどには強力ではないが、レベル相応の時間明かるくなる。トーチをあとのためにとっておく効果もあるが、魔法の練習に便利。戦士にかけさせよう。
FUL IR	ファイアーボール。練習しておかないと、パーティー全滅の頻度が確実に倍になる。マミーくらいの敵が相手なら、最低のレベルのやつでもずいぶん役に立つ。
ZO	ドアを開ける。ボタンやレバーがついていて、普通に開けられるドアは、これで開けられる。呪文のレベルをいくら高くしても、鍵がかかったドアは開かないので念のため。
	毒の矢。当たったモンスターが毒におかされる。これを使っておいて逃げるというのは、かなり有効な攻撃パターン。もちろん何にでも利くわけではないのだが。
	いかずち。電気的なエネルギーが飛んでいって、相手にダメージをあたえる。火に対する抵抗力が強いモンスターに使うといい。最初のうちは知らなくてもすむ呪文。
	超自然の存在に対する攻撃。どんな敵にきくかは、この呪文を覚えるころにはわかっているだろう。必要なときには、どうしても必要なものだ。
	呪文からの防護。一時的に敵の呪文によるダメージが減る。呪文を使う敵がいるレベルでは、どうしても必要だろう。敵は、どんな魔法を使ってくるかわからないのだ。
	光。ダンジョンが明かるくなる。魔法のトーチを強力にしたもの。闇の呪文の反対。魔法のトーチの呪文をたくさんかけられれば、それほどの必要はないかもしれない。
	透視。壁が透明になって、その向こうにあるものが透けてみえる。秘密のドアをみつけるのに便利。非常に画期的呪文だが、なくてもなんとかなる。
	魔法の足跡。ダンジョンを歩いたあとにしるしが残る。マッピングが非常に難しい場所では、役に立つ。もっともプレイヤーが努力すれば、この呪文は使わなくてもすむはず。
	透明。パーティーの全員が敵の目からみえなくなる。たいていのモンスターからは攻撃をうけなくなる。だが気配は残るので、モンスターについてこられるかもしれない。
	そのほか。呪文はまだあるのだ。呪文を発見するのも、このゲームの楽しみのひとつ。マニュアルを熟読して、この組み合わせはどうなるか、とか考えて実験してみるのもいいぞ。

複雑な魔法のシステムを理解して、ひととおりの魔法が使えるようになったら、有効な呪文を見つけるべく実験をしてみよう。ついつい魔法使い優先のパーティーを組んでしまうような魔法好きのプレイヤーには、こたえられない楽しさだ。

ただし実験はマナを無駄にしないよう、最小のパワーでやること。また、壁に向かって実験してはいけない。攻撃型の呪文は壁で反射することがある。なお、シンボルをひとつ呼び出しては休むようにすると、マナの最大値を超える呪文も使えるぞ。

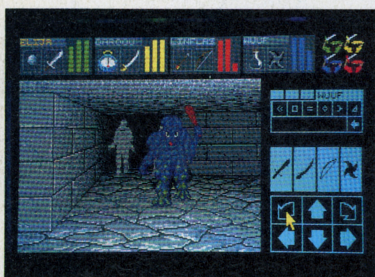
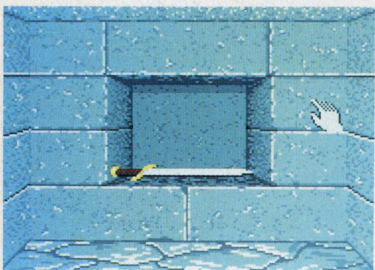
18のオプションが戦いを決める

剣を使えるというのは、ただ単に振り回すというのとは違う。敵をうまく倒すためには、剣の技をくりだしてやらなくてはいけないのだ。

⬆剣の技を選んでいるところ。もちろん、ゆっくり選んでいるひまはない。迷ってはいけないのだ。

ダンジョン・マスターはシミュレーションゲームなので、剣や弓矢などの武器を使ってのフィジカルな戦闘がリアルに再現されている。剣などで攻撃するときにどの技を選ぶかが、敵との戦いの帰趨に大きな影響をあたえる。技には剣で自分の身を守るように戦う〝かわす〞というのから、我が身をかえりみずアドレナリンをまき散らしながら敵のただ中に突っ込んでいく〝暴れ回る〞というのまで、選択の幅は広い。

しかし、これらの技のオプションは初めから自由に使えるものではない。戦士のレベルが高くなるにつれてひとつずつ覚えていくのだ。しかも、技の成功率は、その技をそれまでにどれだけ練習したかによって変わる。また、当然のことだがこれらの技の効果は、使っている武器によっても変わる。自分の装備と経験によって使うべき技が決まるのだ。

実は、さらに重要なファクターがある。敵の戦い方である。敵がゆっくりとした攻撃しかできない相手なら、一瞬前に出てちょっと〝突き〞を食らわせてまた下がるといったフェンシングめいたこともできるのだ。

⬇重い武器や鎧をたくさん持ち過ぎると、まともに動いたり戦ったりすることもできなくなる。体格にあった装備が必要。

⬇攻撃する前にヘルスやスタミナの状態を確認すること。態勢がととのわないのに、あせって攻撃すると命取り。

⬇表の縦軸で、エネルギーというのは消費するエネルギーのこと。マークが多いほど疲れる。防御の項のピンクの盾のマークは、防御力が増えていること、ブルーのやつは減っていることを表わす。

	効果	命中率	時間	エネルギー	防御
Parry かわす	†	★	⌛⌛⌛		🛡🛡🛡(ピンク)
Jab 突く	†	★★★★			🛡(ブルー)
Block さえぎる	††	★	⌛	💧	🛡🛡🛡(ピンク)
Slash 斬り下ろす	††	★★	⌛		🛡(ピンク)
Swing 振り回す	††	★★	⌛		🛡(ピンク)
Stun 気絶させる	††	★★★	⌛		🛡(ピンク)
Hit 打つ	†††	★	⌛		🛡🛡(ピンク)
Hack 叩き切る	†††	★★		💧	🛡(ピンク)
Punch 殴る	††††	★★	⌛⌛		🛡🛡(ブルー)
Kick 蹴る	††††	★★	⌛		🛡(ブルー)
Stab 刺す	††††	★★	⌛		🛡🛡🛡(ブルー)
Cleave 斬り裂く	††††	★★★	⌛⌛⌛	💧💧	
Chop 叩き切る	††††	★★★	⌛⌛	💧💧	
Pummel 連打する	††††	★★	⌛⌛⌛	💧💧	
Pierce 突き通す	†††††	★★★	⌛⌛	💧	🛡(ブルー)
Melee 斬り払う	†††††	★★★★	⌛⌛⌛	💧💧💧💧	🛡(ブルー)
Thrust 突き刺す	†††††	★★★★	⌛⌛⌛	💧💧💧	🛡🛡(ブルー)
Berserk 暴れ回る	††††††	★★★	⌛⌛⌛⌛	💧💧💧💧💧	🛡🛡(ブルー)

Armour

標準的な防具をならべてみた。防具は強さと重さを考えて選ぶこと。魔法の併用も考えるべきである。

Shield

盾は体全体の防御に有効だが、特に頭と胴体に対する攻撃にたいして有効である。だから、ほかの防具より効果がある場合が多いので、盾の選択には注意すること。また、盾をふたつ持つこともできる。もちろんまともな攻撃はできなくなるが、防御力は上がる。

Hide Shield 革製盾

Wooden Shield 木製盾

Buckler バックラー

Small Shield 小型盾

Large Shield 大型盾

Helmet

頭の防御に有効なヘルメット。上から打ち降ろしてくるような敵にたいして役に立つわけだ。みんな金属製なので強さの見当がつきにくいが、フランス風の名前が付いているもののほうが強力なようである。どういう理由によるものかはわからない。

Berserker Helm つの兜

Helmet 兜

Basinet 鉄兜

Casuque'n Coif 鉄兜

Armet アーメット兜

Torso Armour

腰から上を守るための鎧。常識で考えるとおり、布製、革製、金属製の順に強力になる。それにしたがって重くなり動きが遅くなるのは問題だ。暗黒のマントは魔法がかかっているので、敏捷性が増えるのみならず、首にかけるだけでも効果がある。

Clothing 衣服

Cloak of Night 暗黒のマント

Elven Doublet ダブレット

Leather Jerkin 革チョッキ

Mail Aketon 胴着

Torso Plate 鎧

Mithral Aketon ミスリルの胴着

Leg Armour

腰から足までの鎧。ただのズボンから、金属のかたまりにいたるまでいろいろである。上半身用のものと同じように、強さは材質によってかわってくる。もちろん、これらより軽くて強力な魔法の鎧もあるわけだが、そちらは自力で見つけだしてもらおう。

Clothing 衣服

Elven Huke 緑のズボン

Leather Pants 革製ズボン

Leg Mail 金属ズボン

Mithral Poleyn ミスリル脚絆

Leg Plate 金属脚絆

Footwear

履き物。金属製のものもあるが、いくらモンスターがはびこるダンジョンとはいえ、金属の靴をはいて歩くのは気がすすまない。いかにも、1歩歩くたびに、どっとくたびれそうじゃありませんか。とにかく身に付けるものの重さにはよく気をつけること。

Sandals 革サンダル

Elven Boots 緑のブーツ

Suede Boots 革ブーツ

Leather Boots 黒ブーツ

Hosen 金属ブーツ

Foot Plate 金属脚絆

Weapon

武器は、ダメージだけでなく機能も違うものが、いろいろあって、わかりにくい。よく研究しよう。

Weak Weapon

軽量級の武器である。楽に振り回せるから、投げることもできるし、剣のように持って戦うこともできる。しかし、与えられるダメージはたかがしれているので、戦士にはもっと強力な武器を持たせたい。結局、忍者や僧侶、魔法使い用の武器なのだ。

Dagger 短剣

何本か持っていると、いざというときに投げられて便利。

Wooden Club 棍棒

しょせん序盤の武器。モンスターが落としたのを拾うほどではない。

Average Weapon

通常の武器。極めて重いものもあるので、キャラクターの腕力と力量を考えて武器を選ぶこと。重い武器は、ちゃんと振り回せればダメージが大きいのだが、振りまわせなければ何にもならない。技があって初めて、武器の力がまともに発揮されるのだ。というわけで、多少ダメージが少なめでも、軽くて鋭い武器を使ったほうがいい。もちろん、魔法の武器があればそれにこしたことはない。

Falchion Sword ファルチオンの剣

本当に最初のうちに手に入る剣。短剣に毛の生えた程度のもの。

Small Mace ほこ

若干力任せなところがある、ほこ。だが、これぐらいなら十分使える。

Sword つるぎ

ほんとうに標準的な剣。戦士としてはこれぐらいが当たり前。

Rapier ラピエの剣

フェンシング用の細身の剣。突いて使うのが普通。

Samurai Sword 日本刀

おなじみの日本刀。普通の剣より強力なことになっている。

Mace of Order 大ほこ

魔法のほこ。実は、これを持つと力が増えるのだ。

Stone Club 石棒

非常に重いので、普通の人間には振り回せない。

Sabre サーベル

細身で強い剣。突くのも斬るのも得意な両用の剣。

Superior Weapon

高級な剣。魔法の剣や、相当な腕力の必要な特殊な武器が、このカテゴリーにならぶ。このクラスの武器を手にするころには、敵も相当な力になっている。これらの武器は、魔法を使わないかぎり倒せないような敵を倒して、初めて手に入るものだ。魔法の力による支援あっての、腕力と技による戦いなのだ。もちろん魔法だけでは持たないのもいうまでもない。両者のバランスを取りながら進め。

Vorpal Blade ボーパルの剣

殺人剣。普通の剣では効果がない相手にも当たる、魔法の剣だ。

Axe 斧

なんの変てつもない斧が、なぜこんなに強力なのかは難しいところ。

Bolt Blade 稲妻の剣

いかずちの力を封じ込めた魔法の剣。貴重なものだ。

Delta Sword デルタの剣

マナの力が増える剣。戦士にとってもマナが増えるのはうれしい。

Fury 火の剣

怒りの剣。ほのおの力を内に秘めているのだ。

Morning Star 鉄棒

先端に鉄の球がついている鉾。力持ちにはいい武器だ。

Hit and Run!

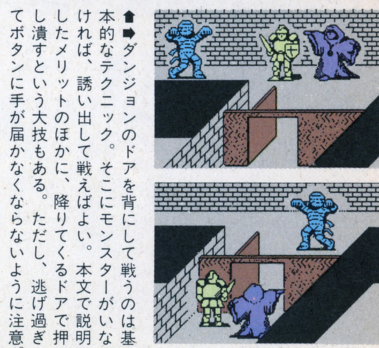
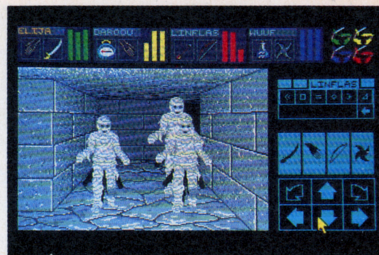
なるべく敵に攻撃されないように攻撃するのがダンジョン・マスターの戦い方の基本。卑怯だと言われても、敵が強いのだからしかたがない。

ダンジョン・マスターは、戦略的なゲームなので、敵の行動パターンを読んで裏をかくことがとても重要だ。ただ単に正面きって殴り合うだけで勝てるようななまやさしい敵は、ほとんどいない。

で、勝利への道はただひとつ。逃げることである。ただ単に逃げていても、敵が追いかけてくるだけだが、こちらには味方がある。そう、ダンジョンを細かく仕切っているドアだ。

戦闘の進め方はこんなぐあいだ。敵にであう。さしあたり魔法や剣で攻撃してみる。魔法は失敗する。ダメージをたくさん受けて、一目散に逃げる。ドアを閉めて、そこでへたり込んで傷を治す。もちろんポーションを飲んでもよい。体力が戻ったところで、ドアを開けてもう一度戦う。これがうまくいけば、たいていの相手と戦うことができる。モンスターのヘルスの回復は、キャラクターたちより遅いし、たまには魔法がきくこともあるだろう。

失敗した場合というのは、逃げようと思ったら、ほかのモンスターが出てきて包囲されてしまった場合。これが最低。普通はパーティーが全滅する。こんなことにならないようにするには、脇道をちゃんとチェックして先に進むこと。ほかのモンスターが隠れている脇道を無視すると、命取りである。何があろうとも、むりやり先に進んだりしてはいけない。また、パーティーの側面は、敵に回り込まれないよう、必ず壁に守ってもらうこと。敵は正面のやつだけでたくさんだ。

⬆➡ダンジョンのドアを背にして戦うのは基本的なテクニック。そこにモンスターがいなければ、誘い出して戦えばよい。本文で説明したメリットのほかに、降りてくるドアで押し潰すという大技もある。ただし、逃げ過ぎてボタンに手が届かなくならないように注意。

食べものと水と荷物

パーティーのみんなの健康を維持するのも、重要なことである。広いダンジョンを、重い荷物を背負って歩き回っていれば疲労はたまる。腹もすけば、のども乾くのだ。

ダンジョンのところどころにある広間を、ぐるぐると回ってみれば、メンバーのスタミナがゆっくりと減ってくるのがわかるとおもう。これは単に歩き疲れているだけなので、ちょっと止まって休んでいれば回復してくるが、休んでもスタミナが回復しなくなることがある。キャラクターの状態を見てみれば、腹がすくか、のどが乾くかしているはず。場合により持っている食料か、水の入った革の水筒かを、口もとまで持っていってやればよい。

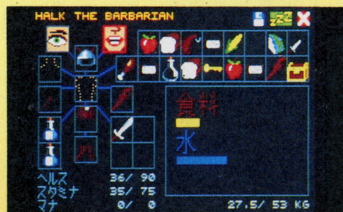
で、問題はどこでそんなものを手に入れればよいか、なのだが、食料は結構床に落ちている。浅い階では豊富に落ちているので食べ過ぎがちだが、地下深くに行けば行くほど、食料は乏しくなる。後のことを考えて可能なかぎり節約すること。もうひとつ、モンスターの断片を食べるという手がある。といってもダンジョンに牛や鶏が歩いているわけはないので、かなりグロテスクなものを食べることになる。とにかく落ちているものは目で見て正体を確認すること。序盤は食べられるモンスターが豊富に現われるので、こいつらを食べていたほうがよいようだ。

水は、所々に落ちている水筒を拾って飲めばよい。ひとつで3回飲める。飲んだ後は、ダンジョンのそこここにある水飲み場で補給しておくこと。フロアによって水飲み場がないところもあるので、階段を降りる前には補給しておくこと。場合によっては前のフロアまで戻る必要もある。

とにかくパーティーの健康管理は、なかなか大変な問題なのだ。

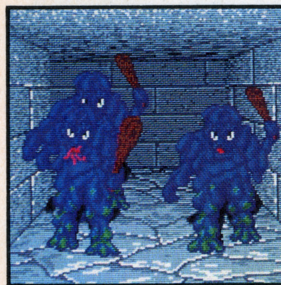
⬇初めてナマコを食べた人は英雄だとよく言うが、スクリーマーを食べるのにも同じような勇気が必要だった。

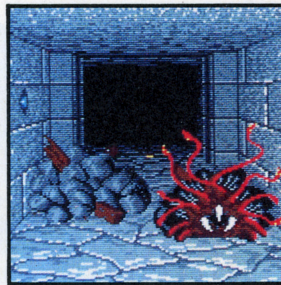
⬅水飲み場というか泉というか、とにかくヨーロッパ風なやつだ。暗いところに、こいつだけが光っていると結構不気味なもの。一度暗くして見てみよう。

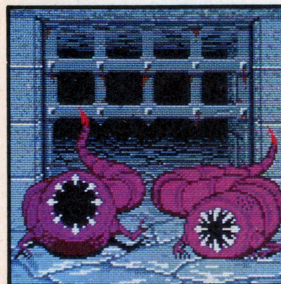
⬇食料の数があまりに多くて持てないようなら、チェストに入れて運ぼう。もちろんチェストの分の重さは、背負うことになる。

Mummies
ミイラ

まともに戦うには強いし、意外に動きは速いので、ちょっと逃げて安心していると、すぐ追い付かれる。ミイラだけに乾燥しているらしくて、ファイアーボールの魔法には非常に弱い。使えなければ、弓矢や手裏剣に頼ってみるのもよいだろう。

Shriekers
シュリーカー

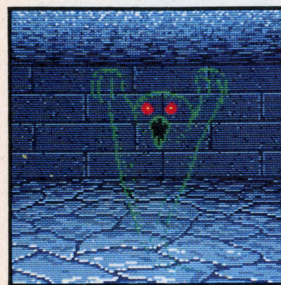
叫び声を上げながら迫ってくる、きのこのようなもの。もっとも弱い敵のひとつ。最初に戦う敵は、こいつにしたほうがよいだろう。ただし、考えなしに追いかけていくと、ありとあらゆる方向から増援がわいて出て、包囲される。よい食料になる貴重な存在。

Blue Trolls
ブルー・トロール

青い色をした怪人。動きが速いうえに、1発でくらうダメージが非常に大きいので要注意。よほど自信がないかぎり、正面きって戦うのはやめておいたほうがよい。最低でも弓矢などによる支援はしてやらないと、戦士たちがかわいそうだ。棍棒をのこしていく。

Rock Monsters
ロック・モンスター

ヒトデのようなものにみえる。非常に堅いらしくて、剣があまりきかない。しかも姿勢が低いせいで、弓矢もほとんど当たらない。唯一の弱点は動きが遅いことと、攻撃のタイミングがわかること。殴っては逃げるというのが基本的戦略である。石を残していく。

Purple Worms
紫虫

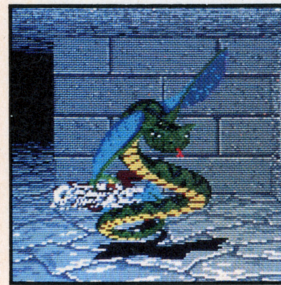
色が変なだけで、ただのミミズのようだが、ずいぶん強力。しかもちょっとやそっとでは死んでくれない。姿勢が低くてファイアーボールがろくにきかないあたりはロック・モンスターと似ているが、剣は有効。どうしてだかわからないが食用になる。

Giant Wasps
ジャイアント・ワスプ

蜂のたぐい。非常に速いので、めったに攻撃があたらない。うまくタイミングを計らないと、ファイアーボールもよけてしまうくらいだ。それでも、剣を振り回していて毒にやられるよりは、はるかにまし。ヘルスは少ないので、使う〝攻撃のオプション〟を選ぶこと。

Ghosts
ゴースト

幽霊。この世のものではないから、普通の武器はまったく効果がない。はっきりいって魔法の力で倒すしかない。教わった呪文は、一度は練習しておくのが基本である。とはいえ、常時ファイアーボールを使えるようにしておきたいのも事実。こまったものである。

Flying Shriekers
フライング・シュリーカー

シュリーカーの類なのだが、食べられない。毒の霧を吐くうえに、空まで飛ぶ、どうしようもないやからである。とはいえ、所詮はシュリーカー。パーティーが普通に育っていれば、まともに相手にしていても大丈夫。いや、ほかのモンスターがもっと強いだけだが。

Flying Snake
フライング・スネーク

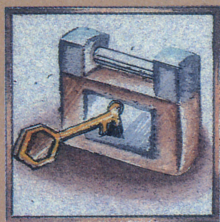
1匹ずつしか現われないのが、こいつの唯一のとりえ。ファイアーボールの1発ぐらいでは死んでくれない。空は飛ぶ、1発のダメージは多い、毒はあると、悪いことばかりそろった、どうしようもないやつである。アイテムでも使って退散してもらうべき。

Skeltons
スケルトン

骸骨。ゴーストと違って普通の攻撃がきくので、安心してよい。ミイラと同じような扱いで大丈夫だろう。ファルチオンの剣と、木製の盾を落としていくが、持っていく意味はないだろう。しかし、拾ってみるだけはみないと、下に何があるかわからないぞ。

モンスターは、貴重なのである

ダンジョン・マスターにはザコキャラはいない。RPGにつきものの、どこからでもランダムに現われる敵などは存在しないのだ。たしかに、モンスターが発生する場所もあるが、それはあらかじめ設定されている場所だけ。出てくるモンスターのすべてが、仕組まれた罠だ。

だが同時に、モンスターは貴重な存在である。食料としてだけではなく、レベルアップの材料として貴重なのだ。戦士としてのレベルは、敵と面と向かって戦わない限り上がらない。しかも、前にも書いたように全員がすべての職業について、幾らかのレベルには達していなければならない。戦いを避け過ぎてはいけないのだ。

幾千のワナ、幾百の謎

モンスターと戦うだけがダンジョンの楽しさではない。ダンジョン自体と戦うのもいいものだ。使うべき武器が、プレイヤーの頭に変わるだけ。

⬆レバーがあったら動かしてみる。こりゃやっぱり基本だ。とにかく何でもやってみること。

ダンジョン・マスターはパズルゲームなので、解かなければならない謎は数多い。ただし、謎を解くのに必要なのは、あくまで画面上で物を動かしたり、パーティーのリーダーが動いたりするゲーム中の行為。最初はリーダーの手でボタンを押せばドアが開くという、謎ともいえないようなものだが、ダンジョン深くもぐるにつれて、謎はどんどん複雑になっていく。謎の研究をおろそかにしていると、扉が開かないせいで、先に進めなくなってしまうとか、アイテムを取りそこねて後で悲惨な目に遭うとか、いろいろあるのだ。

もっとも、アドベンチャーゲームとは違って、絶対にクリアーしなければいけない謎は、それほど難しくない。魔法と同じように、高いレベルまでマスターしなくても先に進むことはできるようになっている。とはいえ、ある程度のところまでは身につけないと、話にならない。

これには、戦闘や魔法の場合と同じように、LEVEL 2が格好の練習の場になってくれる。ダンジョンの仕掛けの基本は、

⬆鍵穴には鍵が入る。どの鍵が入るかは、入れてみればわかる。簡単なことだ。見つけた鍵は、1人のキャラクターがまとめて管理すると便利。

⬆鍵はこんな感じで落ちていることもある。鍵の種類によっては、もっと見つけにくいものもあるので、注意してよくさがしてみること。

すべてこのLEVELで出てくる。ダンジョン・マスターのパズルのほとんどは、このレベルで出てきたものの組み合わせでできているのだ。このLEVELは次々に繰り出される仕掛けが、どんどん難しくなるせいと、通路がほとんど1本道であるせいで、ほんとうにパズルゲームめいた雰囲気になっているのは、そういった教育的意図によるもの。とにかくLEVEL 2をやりさえすれば、謎の解き方は自然にわかるようになっているのだ。肩ならしのつもりで、ゆっくりとやってみよう。

これで、パズルの話は終わりにしてもいいのだが、パズルゲームはあまり得意じゃないという人や、LEVEL 2で引っ掛かってしまう人もいるかもしれない。パズルの基本を少しだけ説明しておこう。パズルに自信がある人は、ここから先は読まないように。

謎を解くための基本はこんなところだ。まず、自分の持ち物で役に立ちそうなものがないか、調べてみること。拾ったけれど何の役に立つかわからないものは、とりあえず使ってみるのがいい。投げるとか置くとか入れるとかいうのが基本だ。

もうひとつは、あたりを見回してみること。いきそこねた枝道や、発見し損ねたアイテムがあるかもしれない。トーチや魔法を惜しまず、最大限に明かるくしてさがしてみるのもいい。昔通ったはずのところでも、今行ってみると違った場所が姿をあらわしていることもある。必要ないように見えるアイテムでも、発見したら必ず拾ってみること。下に何か隠れているかもしれない。そんなところだ。後は自力でがんばってみよう。

⬇目の前の床にパーティーが乗ると、変わったことが起きる。旧式の自動ドアのマット部みたいだ。

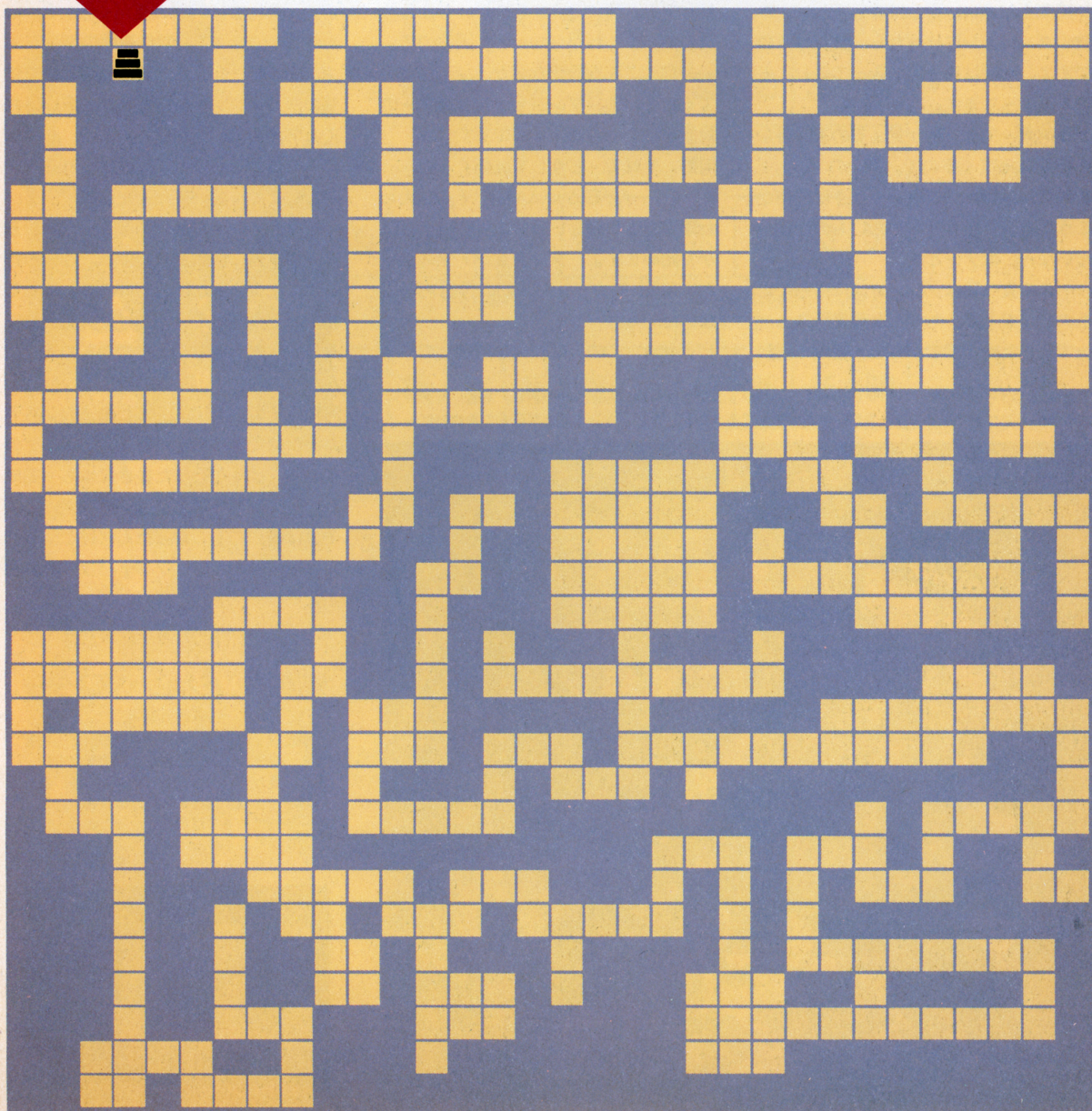
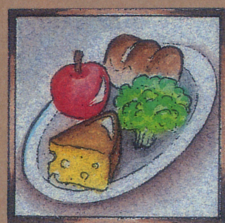
⬇ドアにもいろいろな種類がある。こういう頑丈そうなドアには、便利な使い道があるのだ。

⬇センサーつきの床が一面に並んでいる場所もある。なかなか、パズルゲームらしいところだ。ちなみにこの床は、プレッシャープレートという。

⬇落ちると痛そうなピット。目の前に見えているものが手に入らないというのはフラストレーションがたまる。もっとも、ピットにも使い道はある。

⬇怪しげなフィールド。入れるものなら怖がらずに入ってみるのがいい。もっとも結果はいろいろだから、セーブはしておいたほうがいいのだが。

LEVEL 2

⬇ダンジョン・マスターのマップの特徴は、例の厚さのない壁という卑怯なものがないこと。壁の外見がリアルなだけに、もし厚みがなかったらおかしな気がするところだ。とにかく、そのおかげでマップの大きさのわりにマッピングは難しくない。水の場所やトラップ、アイテムのあった場所を書き込んでいって、マッピングの練習をしよう。

対談 ダンジョン・マスター

ログインの特集でおなじみの対談を、付録でもやってしまったのだ。舞台はログイン編集部地下の謎のダンジョン。時間は午前0時である。

私のダンジョン・マスター

河野マタロー

ぼくはAtari-ST版で遊んだんだけど、マニュアルなんか読まないもんだから、魔法がぜんぜんわかんない。それでも地下３階までいったもんね。その先は、宮地と五十嵐にSTをとられちゃった。で、続きは日本版でやろうと思ってるけど、これがたいへん。なぜか、地下２階で死んでしまうのだーっ！

――えーっと、カリフラワーとブロッコリーは食べないほうがいいと思います。生ですから。ほかは食べられますけど、チーズのワックスはむいたほうがいいでしょうね。

河野　お尻が冷たいよ。

――困ったな。ペーパーナプキンでもしいててください。少しはましでしょ。本物のダンジョンに比べたら、贅沢なものですよ。暖房はちゃんと入ってるし。ドアもしまってます。

ピョン太　でも、外が見えるので。外から風が入ってくるので。寒いので。

金井　何かねえ、こういうときは、何かこう、あったかくておいちいものが食べたいなー。オデンとか。

――この食べ物はダンジョンに落ちてたものじゃなくて、ちゃんと超高級スーパーで買ったやつですからね。普段の対談と同じくらいお金がかかってるんですよ（うーん、こんなメンバー４人でダンジョンに入ったら、１歩も進まずに逃げてきそうだな）。もう、いつまでぐだぐだ言ってるんですか。始めちゃいますよ。ワインだけは安物ですから、安心して飲んでください。ほら、カンパーイ。

ピョン太　何に乾杯するのか、わからないので。よくわからないと、困るので。

――何でこんな設定なのか、少しは考えてくださいよ。ダンジョン・マスターの対談が始まるのに決まってるでしょ。

河野　それで、どうして乾杯するの。

――（うーん、細かい人やな。そんな大した理由あるわけないでしょ）じゃ、とにかく始めますよ。ダンジョン・マスターとは何か。ログイン史上初の付録内対談なのだーっ。

ピョン太　この人は、何を興奮しているんだろうなので。こわいので。

金井　あれは1987年の夏だったかな、ぼくがFTLに行って、制作途中のダンジョン・マスターを見たのは。当時は、立体感のあるダンジョンの壁とか、床に落ちてるアイテムに手が届くのとか、石でも着てるものでも、何でも投げられるとか、そんなことに驚いてたんだよね。まあ、今見てもずいぶん革新的なゲームだから、当時は本当に愕然としたよね。うーん作るのにまる２年かけただけのことはあるわ、とそう思っていたわけだ。完成してみると、もっともっとすごいものだったんだけど。

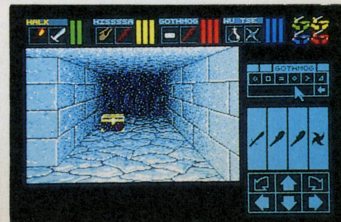
河野　その時点では、まだ魔法のシステムとかはできてなかったんでしょ。その年の冬、ぼくが行ったときにはもう完成してて、〝OIDS〟とかを見せてもらって、それは確かにすごかったんだけど、それよりも驚いたのは、ソフトハウスの雰囲気というか、主張だね。

――〝SUN DOG〟の昔から、みゃくみゃ

⬇食事は、パーティーのメンバーにとって、ダンジョンでの唯一の安らぎの時である。ああ、ログイン編集部のメンバーにとっても、食事は唯一の娯楽であったか。ダンジョンのほうが広くてきれいだし。

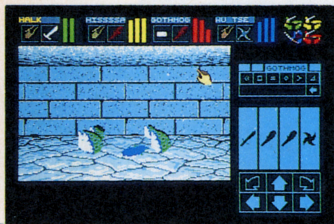
私のダンジョン・マスター

高橋ピョン太

ダンジョンの中の、初めて宝箱が出てくるところ。見えているのに取れない宝箱なので、もー、足がムズムズしちゃうのである。あれはズルイよな。俺はああいうのは嫌いだな。あーやって取るとは思わなかったから、いろいろ変なことをやってみたが、あんな単純だったとはね。みんなもムズムズするんだろな。

私のダンジョン・マスター

金井哲夫

パソコンのゲームで、本当に怖さを味わわせてくれたのは、こいつだった。暗いところから怪物が出てきて、しつこく追いかけてくる。だから、ひょいと脇の通路に避けたと思ったら、反対から回り込まれてポカリとやられた。こんな経験は、人間対人間のゲーム以外では、初めてだったから、すごく新鮮だったね。

⬅対談用に用意された食事としては、かなり高級な材料である。材料でしかないところと冷たくて硬いところが多少問題ではあるが、気にしなければ大丈夫だ。ちなみに、チーズは結構おいしかった。これで、革袋に入った赤ワインがあったら、最高だったのだが。

くと流れるリアリズムの追求？

河野　そう、ものすごーくリアルなダンジョンを作りたい、っていうその信念だけで、あれだけのシステムを作っちゃったんだよ。とにかく作りたいものを決めたら、どうなろうとも作ってしまうスポ根ソフトハウスなんだ。もちろんただのスポ根じゃソフトウエアは作れないから、べらぼうに巨大な開発用のシステムを作ってがんばっていた。マシンも、台数が売れてるかどうかとかいうことに関係なく、作りたいソフトが作れるかどうかということで〝Atari-ST〟を選んだんだって。

——決して大したマシンじゃないのに、画面表示がほかのどの機種より速い、というのはすごいですね。

河野　それだけガチガチのシステムなんだろうね。とにかくFTLに行くまで、ハードディスクがついてOS-9が動いているSTなんか、想像もしてなかった。しかもその最強のマシンが社長の机の横にあったんだよ。

私のダンジョン・マスター

オタク五十嵐

最初にスクリーマー・スライスを見つけたときは、食べていいのかどうか、なかなか不安だった。モンスターの死体が食べられるゲームはほかにもあったけれど、ああやって、いかにも自分が刀で切り刻んだやつを食べるのとは違う。だって、本当にスライスしただけで、まるっきり原形を保ってるんだからなあ。

金井　社長もプログラマーだし、ほかのプログラマーも日本人的にシャイだし。パブリシャーを通さず、自分のところでパッケージングまでやっているし、ちょっと前まで日本でよく見かけたソフトハウスという雰囲気だ。そういうところから強力なシステムが出てくるんだろうね。

河野　８ビットのころ考えてた夢のマシンで動く夢のゲームを、今ちゃんと作っているんだよ。

ピョン太　どんなマシンでも、やればできるので。何とかがないからできないとか言うのは不毛なので。

河野　でも、FTLはアンテナは張ってるね。X68000が出たとき、アメリカのソフトハウスで、最初に仕様を聞いてきたのはFTLだし、見本に持っていったログインを見て、このゲームはどんなゲームか、このキャラはスプライトなのか、どうなのかとか詳しく聞いてくれるんだよね。システム的なことでは、どこにも負けないつもりみたいだね。

ピョン太　あれ、ドアの外にだれかいるので。

松本　そうなんですよ。今回の日本版への移植も、みんなFTLが自分のとこでやったんですよ。じゃチキンいただいてきます。あ、リンゴは結構ですから。それじゃお先に失礼。

——ちょっとマニアックな話が多くなっちゃったので、最後にもう一度ダンジョン・マスターそのものの話をしましょう。この対談にこういう食べ物を用意したのは、ダンジョン・マスターって、はじめてのキャラクターが何を食ってるのか目で見えるゲームだからなんですよ。

松本　オレは、リンゴ食わねーぞー。

金井　あのさ、あの人たち、どこでおトイレしてるんだろうね。

ピョン太　ダンジョンの床に、青いのがときどきあるので。あれがきっとそうなので。困るので。汚いので。

河野　なんか、そんなことまで考える気になるくらい、よく作りこんであるゲームなんだね。置いたものが、ちゃんと置いた場所に残ってるからな。

金井　そういうリアルな設定があるから、プレイヤーをパニックに巻き込むことができるんだろうな。まわり中から敵が出てくると、本当に自分が取り囲まれたみたいに感じることもあるからねえ。

——最後に、今後の彼らに期待することというと。

金井　次のからは、もっとユニバーサルに作って、どんどんいろんな機種で遊べるようにするっていってたよ。

——うーん楽しみですね。でも、ついでに昔の作品、はっきり言うと〝OIDS〟も移植して欲しいなあー。いかにもFTLらしい、いいアクションゲームなんですよ、あれは。まわり中から敵が来てパニックになるのも一緒だしね。期待しちゃうな。

ダンジョン・マスターの世界

ダンジョン・マスターのユニークな世界は、どうやって作られたのか、これからどうなっていくのか、FTLの社長にインタビューしたのだ。

←FTL社長のウェイン・ホルダーさんは、もの静かなパソコン大好きおじさん。脱サラでこの会社を作ったのだそうだ。

ウェイン・ホルダーさんは、『ダンジョン・マスター』を作ったアメリカのFTLという会社の社長。今回、この『ダンジョン・マスター 階段を降りる前に必ず読む本』の制作にあたって、インタビューをしたのだ。

——ダンジョン・マスターの正しい遊び方について、お聞かせ願えませんか。

「このゲームはパズルのゲームですから、終わらせることよりも、途中のパズルを楽しんでほしいです。ダンジョンの中のパズルは、必ずしも、すべて解かなければならないことはないんです。たとえば、デニス・ウォーカーというシステムソフトウエアを書いた人間がいるんですけど、彼の作ったパズルは、デニスパズルと呼ばれていて、このダンジョンの中では一番難しいものなんです。すごく深いレベルにあります。彼は大学で学んだ心理学を活かして、人間の心理の裏をかいたようなパズルを作ったんです。これを解かなければゲームが終わらないということはないんですけどね」

——だいたい、何時間ぐらいで終わるものなんでしょうか。

「それは人によってさまざまだけど、平均して70～80時間といったところでしょうか。パズルが解けなくて、次の日は仕事場でずーっとパズルのことを考えて、帰りの車の中で答えがひらめいた、なんていうパターンが多いですね。そうそう、これはカナダの人なんですが、ラジオのDJをやっている人が、毎日ラジオで、彼がプレイしているダンジョン・マスターの経過を話していたそうです」

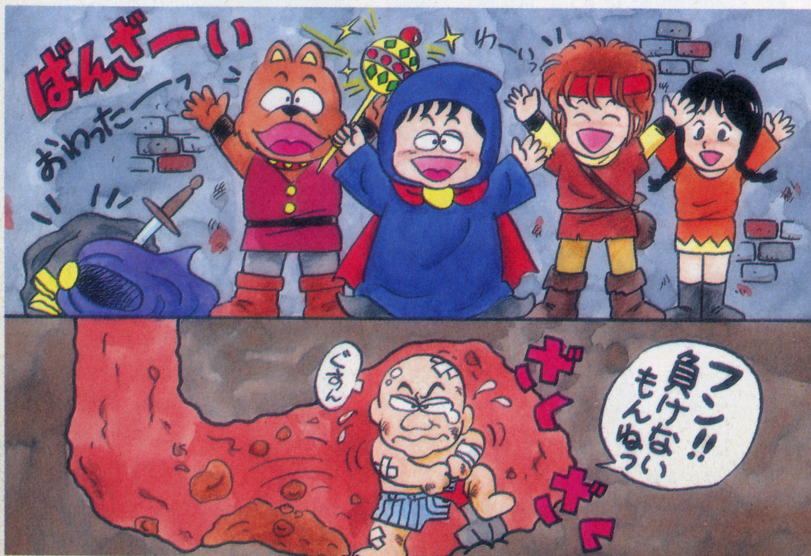
——パズルを作るのは、大変でしょ。

「何よりも、面白くなければなりませんからね。ダンジョン・マスターは、本物のダンジョンのシミュレーションなんです。ここでは、すべてのものが論理的に成り立っています。だから、よく考えてパズルを作らないと、矛盾を起こしたり、ゲームが進まなくなったりしてしまいます。たとえば、入るだけで出ることのできない部屋なんていうのも、できてしまうわけです。でも、そこに入ったら、もうゲームは終わりですよね。それじゃ、面白くありません」

——世界が論理的に構成されているからこそ、かえって気をつけなければならないことが出てくるんですね。ウソの世界ならごまかせるところが、ここではキチンとやらなきゃならない。では、そんなダンジョン・マスターは、これからどう発展していくんでしょう。

「今回、日本のマシンに移植をして、いくつかの反省点を見つけました。そのなかに、日本語に訳せない英語のナゾナゾはやめよう、というのがあります。これからは、日本のみなさんのことも考えてゲームを作らなければなりません。だから、言葉ではなく、論理のパズルだけで構成しようと思っています。新しい製品としては、ダンジョン・マスターの追加シナリオという形で〝Chaos Strikes Back〟(カオスの逆襲)というソフトをAtari-ST用に発売したところです。これは、ダンジョン・マスターのプログラムディスクと一緒に使うことによって、まったく新しいダンジョンとパズルでゲームができるというものです。プレイするたびに内容が違うんです。ゲームの目的も、戦士と盗賊と僧侶と魔法使いの、4つの道を究めるというものです。非常に意地悪なパズルもありますから、困ったときにヒントが見られるという機能も、新しく追加しました。ここで鍛えぬいたパーティーは、次の『ダンジョン・マスターII』に持っていくことができるんです」

——え、ダンジョン・マスターII？

「それはまだまだ先のことですから、残念ながらまだお話はできません」

先は長いぞガンバレ

いよいよ、この付録も最後が近い。ここまで説明してきたけれど、まだダンジョンの入り口に入ったばかり。先は長いけれどがんばるのだぞ。

⬆ダンジョンの奥深くに行けば行くほど、敵は強く謎は複雑になる。当たり前のことではあるが、本当にきついのだ。

ダンジョン・マスターはダンジョンの探索のゲームであるから、迷路全体の大きさは気になるところだ。あとどれだけこの楽しみ(あるいは苦しみ)が残っているのか、自分がやりとげたのは、全体のどのくらいに当たるものか、知りたくなる。そういったわけで、プレイを始めて少したった時点で、ダンジョン全体の大きさを予想してみるとおもしろい。その予想は、おそかれはやかれ、ちょっとした驚きとともに覆されるはずだ。

ダンジョン・マスターの世界は、外見よりはるかに巨大なのである。戦闘や魔法のシステムの精密さ、戦略を持って動くモンスターたちの賢さなどのすべてが、外見よりはるかに奥が深いものであったように、ダンジョンのスケールも非常に大きなものだ。

昔、初めてダンジョン・マスターに触れたときには、LEVEL2がいつまで進んでも終わらないのに愕然としたものである。やっとのことでLEVEL3への階段を見つけたときには、こんな大きなフロアがそういくつもあるわけはない、と本気でそう信じていたのだ。まったく甘い考えだ。ダンジョン・マスターは地底で困ったら地上まで戻ってきてお買い物ができるというような甘いものではない。ちょっと先まで進んだら、最後まで頑張り抜かないかぎり、地上への道、自分が今までたどってきた道は、もういちどたどるのが不可能なくらいに遠いのである。

とにかく、先は長い。先が長いとなれば、何に気を付けなくてはいけないかはわかると思う。食料を節約しなければいけない。もちろんその上で、レベルは上げなくてはいけない。もちろんマナも増やし、魔法の経験も積み、手に入れられる武器は手に入れなくてはいけない。また、ふだん後列にいる魔法使いたちにも、敵が弱いうちに戦闘の経験を積ませなくてはいけない。無駄な時間、つまりは無駄な食料を費やしている暇なぞはないのだ。あせって先に進んではいけないが、無理して先に進んでもいけない。ゆっくりと力を蓄えながら進むのがいいのだ。

もうひとつ、プレイヤー自身もレベルを上げなくてはいけない。スクロールなどで学んだ呪文は、ちゃんと記録していつでも使えるようにしなくてはいけないし、発見したパズルのパターンは覚えておいて、後でそのパターンを組み合わせたパズルが出てきたときに活用できなければいけない。でてくるモンスターの種類ごとの行動パターンも覚えなければ、勝てない。プレイヤーが、この世界の知識をため込むことが重要なのだ。

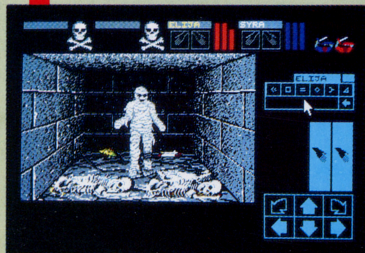
だが、ため込むばかりではいけない。不要なアイテムをたくさん抱えていては、勝てる戦いも勝てない。もちろん食料の消費量も多くなる。捨てるべきものはちゃんとすてることだ。

とにかく、この先大変だけれど、注ぎ込んだ時間だけのことはあるゲーム体験になるはずだ。ゆっくりとダンジョンの奥深くをめざしてもらいたい。

⬇キャラクターをいくら鍛えても、食料がなくなってはもうどうしようもない。食べられるモンスターも、限られた資源なのだぞ。

機種データ

当然ながら、16ビット機がずらっとならんだ機種ラインアップ。やはり8ビット機ではこのゲームは難しいようだ。PC-9801では、上位機種のほうが、より楽しめる。

PC-9801

ビクター音楽産業
9800円[税別]
1月26日発売予定

X68000

ビクター音楽産業
9800円[税別]
1月26日発売予定

FM TOWNS

富士通
8800円[税別]
発売中

LOGiN 3号特別付録②

平成2年2月2日発行(毎月2回 第1、第3金曜日発行) 第9巻 第3号 通巻100号
Printed in Japan